

**BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia,
dan Pembelajarannya**

Volume 2 Nomor 1, 2018

Journal homepage : <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>**PENGEMBANGAN E-BOOK MEMAHAMI CARA MENULIS CERKAK BAHASA
JAWA DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER IDE GAMBAR BERSERI UNTUK
SISWA KELAS XII**

Auliya Anisya*, Imam Suyitno

Universitas Negeri Malang, Indonesia

ARTICLE INFO*Keyword:*E-book,
cerkak,
gambar berseri**ABSTRACT**

Fokus penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-book Cara Mengerti Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII yang layak digunakan sebagai buku alternatif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-book Cara Mengerti Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil validasi dan uji coba produk didapatkan persentase kelayakan sebesar 88,3% dari ahli materi, 76,9% dari ahli media, 92% dari praktisi dan 94,16% dari subjek uji. Dari data tersebut, keseluruhan persentase yang didapat adalah 71,34% yang dinilai layak untuk diimplementasikan.

PENDAHULUAN

Sebagai manusia, kita dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak tersendiri. Salah satunya, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini seharusnya bisa dimanfaatkan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar siswa dimudahkan dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki bekal ilmu pengetahuan yang banyak, wawasan yang luas, dan menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi dan berkualitas untuk saat ini dan masa yang akan datang (Andayani, Pratiwi, & Priyatni, 2017).

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dan peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rusman, dkk, 2011:1). Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam usaha peningkatan mutu pendidikan. Inovasi tersebut bisa dalam bentuk peningkatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2014:50).

Salah satu inovasi dalam menciptakan media pembelajaran adalah mengombinasikan antara bahan ajar dan *software* sehingga terciptalah suatu media pembelajaran berupa *e-book*. *E-book* merupakan buku yang diprogramkan ke dalam komputer sehingga bisa memvisualisasikan materi bentuk abstrak ke dalam bentuk visual dan dapat dianimasikan sehingga siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar (Suryani dan Sukarmin, 2012:55). *E-book* dapat dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik dengan informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, kedudukan *e-book* dewasa ini dapat menggeser buku cetak, mengingat *e-book* dianggap lebih efisien.

* Corresponding author.

E-mail addresses: auliyaanisya3@gmail.com (Auliya Anisya)

Berdasarkan studi pendahuluan, diperoleh informasi bahwa (1) sebagian siswa kelas XII masih kesusahan mencari ide menulis cerkak, (2) sebagian siswa masih belum bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan benar, (3) siswa kurang bisa berimajinasi dalam menggambarkan alur cerita, (4) siswa kurang berminat pada kegiatan menulis *cerkak*, (5) bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya terbatas pada buku cetak dari pemerintah dan beberapa ringkasan guru, (6) kelemahan bahan ajar yang sudah ada ialah bahan ajar tersebut terkadang membuat siswa jenuh karena terbatas pada contoh dan latihan dalam buku, dan (7) bahan ajar yang diharapkan ialah bahan ajar yang mempunyai daya tarik lebih bagus dan bisa membantu siswa dalam menulis *cerkak*. Hasil wawancara tersebut disimpulkan oleh peneliti, yaitu peneliti mencoba untuk membuat sebuah alternatif bahan ajar untuk siswa kelas XII yang berbasis teknologi.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan ialah penelitian yang dilakukan oleh Luluk Alfiah, tetapi pada mata pelajaran dan subjek yang berbeda, yaitu *Pengembangan E-Modul Berbasis K-Visoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Mengelola Dana Kas Kecil untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (2017). Rasiman dan Prasyahsari (2014) juga melakukan penelitian sejenis yang berjudul *Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students*.

Berdasarkan paparan diatas, akan dilakukan penelitian pengembangan *e-book* pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang berjudul “*Pengembangan E-book Memahami Cara Menulis Cerkak dengan Sumber Ide Gambar berseri untuk Siswa Kelas XII SMA*”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Soewignyo (2015:35) menyatakan bahwa metode kualitatif tidak dimulai dari teori yang dipersiapkan sebelumnya, tetapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami. Data dan informasi lapangan ditarik maknanya dan konsepnya, melalui pemaparan deskriptif analitik, tanpa harus menggunakan angka, sebab lebih mengutamakan proses terjadinya suatu peristiwa dalam situasi yang alami. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Terdapat sepuluh langkah penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2013:169), dari sepuluh langkah tersebut peneliti hanya menggunakan tujuh langkah dari adaptasi model Borg dan Gall. Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap pengembangan draft produk, tahap validasi, tahap revisi produk awal, tahap uji lapangan, dan tahap penyempurnaan produk akhir.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas XII IPA 3 di SMAN Campurdarat, Tulung Agung, Jawa Timur. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar wawancara, angket, dan tes. Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat dua jenis teknik analisis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk mengolah data verbal dan tertulis yang berupa komentar, saran, informasi dari ahli, praktisi, dan subjek uji. Teknik kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa skor atau angka yang digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar.

HASIL PENGEMBANGAN PRODUK

Hasil penelitian pengembangan ini ialah produk *E-book Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII*. Agar lebih memudahkan pembaca dalam memahami produk, berikut ini akan dijelaskan mengenai (1) deskripsi produk dan (2) hasil uji produk

Deskripsi Produk

Produk penelitian pengembangan ini ialah *E-book Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII* yang mengkaji dua Kompetensi Dasar yaitu KD Memproduksi karya fiksi (naskah drama, cerita pendek, karya terjemahan) dan KD Mempublikasikan karya fiksi (naskah drama, cerita pendek, karya terjemahan). *E-book Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII* memiliki beberapa komponen yang terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian inti, dan bagian penutup yang disajikan dalam lima *Wulangan* dan dideskripsikan berdasarkan empat aspek, yaitu aspek isi, sistematika, bahasa, dan tampilan. Keempat aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Deskripsi Isi E-book

E-book yang dihasilkan berupa *e-book* menulis *cerkak* dengan sumber ide gambar berseri. Gambar berseri yang disajikan pada kegiatan-kegiatan dalam *e-book* ini terdiri dari beberapa tema. Setiap kegiatan dalam *e-book* ini memiliki tema yang berbeda-beda.

Tema gambar berseri yang digunakan dalam *e-book* *Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XI* adalah “*Memayu Hayuning Jagad Gedhe*”. Gambar berseri ini terdiri dari delapan foto. Gambar berseri yang disajikan dalam *e-book* ini merupakan gambar yang diperoleh dari www.google.com. Gambar berseri ini menggambarkan cerita tentang banjir yang disebabkan oleh masyarakat yang membuang sampah di sungai.

Gambar berseri kedua memiliki tema “*Ora Oleh Nyerah*”. Gambar berseri ini terdiri atas sebelas foto yang saling berkaitan. Pada tema kedua ini diceritakan tentang seorang gadis tuna netra yang diejek oleh teman-temannya karena dianggap berbeda. Rangkaian foto ini diambil dari video motivasi yang berjudul “Perjuangan Gadis Buta” yang diperoleh dari www.youtube.com. Rangkaian foto dengan tema “*Ora Oleh Nyerah*” digunakan sebagai contoh *cerkak* untuk mengenal langkah-langkah menulis *cerkak*.

Gambar berseri yang ketiga memiliki tema “*Gemati mring Wong Tuwa*”. Gambar berseri ini merupakan foto yang digunakan dalam latihan menulis *cerkak*. Gambar berseri ini diambil dari potongan film pendek yang berjudul “Mana Janji Ayah”. Gambar berseri ini terdiri atas delapan belas foto yang sudah dibagi menjadi delapan alur cerita.

Dua foto diletakkan pada bagian orientasi *cerkak*. Dua foto diletakkan pada bagian konflik. Lima foto diletakkan pada bagian konflik. Empat foto diletakkan pada bagian komplikasi. Empat foto diletakkan pada bagian krisis. Dua foto diletakkan pada bagian resolusi. Dua foto diletakkan pada bagian koda.

Deskripsi Sistematika E-book

Pada tahap penulisan sistematika *e-book* dibagi menjadi lima *wulangan*. *Wulangan* 1 berisi teori *cerkak*, *Wulangan* 2 berisi teori menulis *cerkak*, *Wulangan* 3 berisi penulisan *cerkak* menggunakan sumber ide gambar berseri berdasarkan alur *cerkak*, *Wulangan* 4 berisi langkah penyempurnaan *cerkak* yaitu kegiatan menyunting dan merevisi *cerkak*, *Wulangan* 5 berisi tentang pengomunikasian *cerkak*. Kelima bagian tersebut mencakup materi menulis *cerkak* untuk siswa kelas XII SMA.

Materi menulis *cerkak* disajikan mulai tahap termudah sampai tahap tersulit. Tahap termudah dalam materi menulis *cerkak*, yaitu mengenal karakteristik *cerkak*. Tahap tersulit menulis kreatif *cerkak* untuk siswa kelas XII, yaitu menulis *cerkak* dengan sumber ide dari gambar berseri. Pada tahap penyempurnaan *cerkak* yang dilakukan ialah memperbaiki kesalahan ejaan dalam *cerkak*. Pada tahap memublikasikan *cerkak* telah disajikan beberapa alternatif pilihan untuk memublikasikan *cerkak* hasil karya siswa.

Deskripsi Bahasa E-book

Penggunaan bahasa dalam *E-book Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XI* banyak menggunakan kalimat deklaratif. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Jawa ragam formal. Sapaan untuk pembaca yang digunakan menggunakan sapaan “*Awakmu*”. *E-book Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XI* menyajikan bahasa yang komunikatif dan logis.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sesuai dengan usia anak SMA. Bahasa *cerkak* yang disajikan menggunakan bahasa yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari. Analisis *cerkak* yang digunakan sebagai contoh menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.

Peneliti mendapatkan masukan dari ahli materi pembelajaran menulis kreatif *cerkak* bahwa terdapat beberapa kata dan struktur kalimat yang harus diperbaiki. Struktur kata dan kalimat dalam *e-book* masih banyak yang salah. Tindak lanjut terhadap saran dari ahli adalah merevisi beberapa dan struktur kalimat yang salah seperti kata “*wigati mring lingkungan*” diganti dengan “*memayu hawuning jagad gedhe*”.

Deskripsi Tampilan E-book

Pada bagian contoh analisis data disajikan analisis data di dalam kotak contoh. Kotak contoh ini disajikan untuk mempermudah siswa dalam membedakan teori dengan contoh. Penggunaan *Header* dan *Footer* dalam bahan ajar ini menggunakan tampilan warna yang cerah untuk menarik minat pembaca. Warna yang dipilih berbeda dengan pemilihan warna pada tahap rancangan produk. Jenis *font* yang digunakan masih tetap seperti pada tahap rancangan produk yaitu menggunakan jenis *font* *Brush Script M* ukuran *font* 12pt.

Tampilan sampul *e-book* yang digunakan juga melihat dari tampilan luar. Sampul *e-book* yang disajikan bisa menarik minat pembaca untuk membaca *E-book Cara Mangerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII*. Kombinasi warna yang digunakan dominan warna biru. Tulisan judul *e-book* diperbesar tetapi tidak sampai mengenai gambar pendukung judul *e-book*.

Hasil Uji Produk

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil uji produk. Hasil uji produk dibedakan menjadi dua bagian, yaitu (1) kajian ahli mengenai produk dan (2) kajian kelayakan produk. Kedua hal tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Kajian Ahli Mengenai Produk

Terdapat tiga ahli atau validator dalam penelitian pengembangan ini. Validator tersebut ialah validator ahli materi, ahli media, dan praktisi. Validator ahli materi dan ahli media yang dipilih memiliki kriteria (1) memiliki latar pendidikan Bahasa Jawa minimal Magister, (2) bidang ahli yang dikuasai adalah menulis kreatif *cerkak* untuk ahli materi menulis kreatif *cerkak* dan media menulis kreatif *cerkak* untuk ahli media menulis kreatif *cerkak*, dan (3) masa kerja ahli dalam bidang yang ditekuni minimal 10 tahun. Praktisi yang menjadi validator, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas XII. Pemilihan praktisi ini dikarenakan guru Bahasa Jawa kelas XII ini adalah orang yang mengetahui pembelajaran siswa. Penentuan guru sebagai praktisi dipilih melalui kriteria tertentu, yaitu (1) memiliki latar pendidikan Bahasa Jawa minimal Sarjana, (2) memiliki kompetensi dibidang pengajaran Bahasa Jawa, (3) masa kerja ahli dalam bidang yang ditekuni minimal 5 tahun, dan (4) telah lulus sertifikasi guru.

Pertama, hasil uji produk aspek isi. Hasil uji produk aspek isi divalidasikan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi. Data hasil uji produk aspek isi dengan ahli materi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 89,44% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Selain data numerik (nonverbal) yang berupa skor, disajikan pula data verbal yang berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar tersebut mengenai perlu adanya perbaikan dalam beberapa bagian agar mudah dimengerti dan diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan dari komentar ahli materi tersebut maka dilakukan revisi pada beberapa bagian yang masih salah. Selanjutnya, data hasil uji produk aspek isi dengan ahli media mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 78,57% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Selain data numerik (nonverbal) yang berupa skor, disajikan pula data verbal yang berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar tersebut, yaitu (1) hindari warna yang terlalu banyak, (2) gunakan huruf yang mudah terbaca ketika di layar monitor, dan (3) beberapa ukuran huruf di bagian inti lebih diperbesar. Berdasarkan komentar tersebut maka dilakukan revisi dengan tidak menggunakan warna yang terlalu banyak, menggunakan huruf yang mudah terbaca dengan memperbesar ukuran *font* huruf, dan mengubah ukuran huruf pada bagian inti agar terlihat lebih besar. Kemudian, data hasil uji produk aspek isi dengan praktisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 100% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Selain data numerik (nonverbal) yang berupa skor, disajikan pula data verbal yang berupa komentar dan saran perbaikan. Saran tersebut yaitu peneliti diminta untuk menyisipkan materi lain di dalam *e-book*. Berdasarkan komentar tersebut maka dilakukan revisi, yaitu dengan menambahkan materi lain ke dalam *e-book*, materi tersebut ialah *paramasastra*.

Kedua, data hasil uji produk aspek sistematika dengan ahli materi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 100% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Pada data hasil uji produk aspek sistematika dengan ahli materi tidak terdapat komentar atau saran perbaikan. Selanjutnya, data hasil uji produk aspek sistematika dengan ahli media mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 75% (layak) sehingga bisa diimplementasikan. Selain data numerik (nonverbal) yang berupa skor, disajikan pula data verbal yang berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar tersebut, yaitu sistematika akan lebih bagus apabila dapat menampilkan satu halaman saja ketika pembaca menekan tombol klik pada bagian daftar isi. Keputusan tindak lanjut dari komentar dan saran tersebut ialah revisi. Revisi yang dilakukan, yaitu berupa pemberian *link* daftar isi agar memudahkan pembaca *e-book* untuk mencari lembar halaman yang ingin dipelajari. Kemudian, data hasil uji produk aspek sistematika dengan praktisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 87,50% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Selain data numerik (nonverbal) yang berupa skor, disajikan pula data verbal yang berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar tersebut yaitu praktisi menyarankan untuk lebih detail dalam menjelaskan langkah menulis *cerkak*. Berdasarkan komentar tersebut maka dilakukan revisi berupa menjelaskan langkah-langkah menulis *cerkak* lebih detail.

Ketiga, data hasil uji produk aspek bahasa dengan ahli materi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 87,50% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Pada data hasil uji produk

aspek bahasa dengan ahli materi tidak terdapat komentar atau saran perbaikan. Data hasil uji produk aspek bahasa dengan ahli media mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 75% (layak) sehingga bisa diimplementasikan. Pada data hasil uji produk aspek bahasa dengan ahli media tidak terdapat komentar atau saran perbaikan. data hasil uji produk aspek bahasa dengan praktisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 85% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Pada data hasil uji produk aspek bahasa dengan praktisi tidak terdapat komentar atau saran perbaikan.

Keempat, data hasil uji produk aspek tampilan dengan ahli materi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 85,70% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Pada data hasil uji produk aspek bahasa dengan ahli materi tidak terdapat komentar atau saran perbaikan. Data hasil uji produk aspek bahasa dengan ahli media mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 79,20% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Selain data numerik (nonverbal) yang berupa skor, disajikan pula data verbal yang berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar tersebut, yaitu keterbacaan perlu dipertimbangkan lagi untuk ukuran *font*. Berdasarkan komentar tersebut, maka dilakukan revisi berupa mengubah ukuran *font* menjadi lebih besar. Kemudian, data hasil uji produk aspek tampilan dengan praktisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 95,80% (sangat layak) sehingga bisa diimplementasikan. Pada data hasil uji produk aspek tampilan dengan praktisi tidak terdapat komentar atau saran perbaikan.

Kajian Kelayakan Produk

Pada bagian ini dipaparkan kajian kelayakan produk. Kajian produk terdiri atas (1) pemahaman *cerkak*, (2) pemahaman langkah menulis *cerkak*, (3) penulisan *cerkak* dengan sumber ide gambar berseri, (4) penyuntingan *cerkak*, dan (5) pemublikasian *cerkak*.

a. Pemahaman *Cerkak*

Pemahaman *cerkak* disajikan pada *Wulangan 1* yang dimulai dengan kegiatan *maca cerkak* (membaca *cerkak* yang ditulis berdasarkan sumber ide dari gambar berseri), *gatekake* gambar berseri, *mangsuli pitakonan*, dan *cerkak*. Rangkaian kegiatan ini dimulai dari kegiatan yang sederhana yang dimaksudkan agar siswa dapat dengan mudah memahami *cerkak*. Seluruh kegiatan dalam *Wulangan 1* ini berkaitan dengan gambar berseri.

Wulangan 1 dalam bahan ajar ini berisi tentang materi *cerkak* yang dapat memudahkan pembaca untuk memahami *cerkak*. Pada saat uji lapangan, subjek uji dapat memahami materi yang disajikan pada *Wulangan 1* dengan baik. Pada aspek pemahaman materi *cerkak* subjek uji mendapatkan rata-rata keseluruhan skor sebesar 88,40. Berdasarkan rentangan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyajian materi pada *Wulangan 1* dapat diimplementasikan dan subjek uji paham dengan materi yang disajikan.

b. Pemahaman Langkah Menulis *Cerkak*

Kegiatan Pemahaman Langkah Menulis *Cerkak* disajikan pada *Wulangan 2*. Pada kegiatan Pemahaman Langkah Menulis *Cerkak* ini pembaca diajak untuk memahami langkah-langkah menulis *cerkak* mulai dari yang termudah, yaitu *gatekake* gambar berseri atau memahami gambar berseri, *nemtokake* tema (menentukan tema), *nyiapake* kerangka *cerkak* saka alur (menyiapkan kerangka *cerkak* berdasarkan alur), dan *nemtokake* judul (menentukan judul).

Dari rangkaian kegiatan yang telah disajikan pada *Wulangan 2*, subjek uji dapat dengan mudah memahami langkah-langkah menulis *cerkak*, hal tersebut dibuktikan dengan skor rata-rata keseluruhan yang diperoleh oleh subjek uji yaitu sebesar 94,31. Berdasarkan rentangan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyajian materi pada *Wulangan 1* dapat diimplementasikan dan subjek uji paham dengan materi yang disajikan. Subjek uji dapat dengan mudah memahami langkah-langkah tersebut karena disajikan dengan kata-kata yang mudah dimengerti.

c. Penulisan *Cerkak* yang Ditulis Berdasarkan Gambar Berseri

Kegiatan Penulisan *Cerkak* dengan Sumber Ide Gambar Berseri disajikan pada *Wulangan 3*. Pada kegiatan Penulisan *Cerkak* dengan Sumber Ide Gambar Berseri ini, pembaca diajak untuk mempraktekkan teori yang sudah dipelajari sebelumnya. Dalam kegiatan ini, disajikan gambar berseri dengan tema yang berbeda dengan tema sebelumnya, yaitu *Gemati Mring Wong Tuwa*. Selain itu, juga disajikan kegiatan refleksi untuk mengukur kemampuan pembaca dalam menulis *cerkak*.

Kegiatan pada *Wulangan 3* ini, merupakan kegiatan inti dalam menulis *cerkak*, yaitu kegiatan menulis *cerkak* berdasarkan gambar berseri. Langkah-langkah penulisan *cerkak* ini dimulai dari langkah yang paling mudah sesuai dengan tahapan langkah menulis *cerkak* yang disajikan pada materi sebelumnya. Pada saat uji lapangan, subjek uji dapat memahami materi yang disajikan pada *Wulangan 3* dengan baik.

Hal tersebut dibuktikan dengan skor rata-rata keseluruhan subjek uji sebesar 92.04. Berdasarkan rentangan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyajian materi pada *Wulangan 3* dapat diimplementasikan dan subjek uji paham dengan materi yang disajikan.

d. Penyuntingan *Cerkak* yang Ditulis Berdasarkan Gambar Berseri

Kegiatan Penyuntingan *Cerkak* dengan Sumber Ide Gambar Berseri ini disajikan *Wulangan 4*. Kegiatan penyuntingan ini terdiri dari dua kegiatan, yaitu menyunting dan merevisi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, subjek uji dapat menyunting dan merevisi *cerkak* tulisannya dengan baik. *Cerkak* yang ditukar dengan teman sebangku dapat membantu subjek uji dalam mengetahui bagian yang salah. Subjek uji mendapat skor rata-rata keseluruhan sebesar 85.06. Berdasarkan rentangan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyajian materi pada *Wulangan 4* dapat diimplementasikan dan subjek uji paham dengan materi yang disajikan.

e. Publikasi *Cerkak*

Publikasi *cerkak* dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu dengan membaca nyaring di depan kelas, memasang *cerkak* di mading sekolah, mengunggah *cerkak* ke *blog*, *facebook*, dll. Dalam kegiatan ini, pembaca bebas memilih cara yang ingin ditempuh. Selain itu, dalam kegiatan ini disajikan refleksi untuk penilaian dalam memublikasikan *cerkak*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, subjek uji dapat memublikasikan *cerkak* tulisannya dengan baik. *Cerkak* yang sudah disunting dan direvisi selanjutnya dipublikasikan sesuai dengan keinginan subjek uji. Beberapa subjek uji memublikasikannya melalui media sosial seperti *facebook* dan sebagian subjek uji memublikasikannya dengan membaca nyaring di depan kelas. Subjek uji mendapatkan skor rata-rata sebesar 90.05. Dari rentangan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyajian materi pada *Wulangan 5* dapat diimplementasikan dan subjek uji paham dengan materi yang disajikan.

PENUTUP

Bahan ajar *Cara Mengerteni Nulis Cerkak Nganggo Sumber Ide saka Gambar Berseri Kanggo SMA/SMK Kelas XII* layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Bahan ajar yang terwujud dalam bentuk *E-book* ini dikembangkan dengan menggunakan sumber ide yang berupa gambar. Hasil uji kelayakan produk tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dapat memahamkan siswa dalam (a) memahami *cerkak*, (b) memahami langkah menulis *cerkak*, (c) memahami *cerkak* yang ditulis berdasarkan gambar berseri, (d) menyunting *cerkak* yang ditulis berdasarkan gambar berseri, dan (e) memublikasikan *cerkak*. Karena itu, disarankan kepada guru pengajar Bahasa Jawa agar dapat mempertimbangkan produk tersebut sebagai salah satu sumber belajar/media dalam pembelajaran menulis *cerkak*.

DAFTAR RUJUKAN

- Andayani, R., Pratiwi, Y., & Priyatni, E. T. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Bermuatan Motivasi Berprestasi untuk Siswa Kelas XI SMA. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 1(1), 103–116. <https://doi.org/10.17977/um007v1i12017p103>
- Aqib, Z. (2014). *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Borg, Walter R. And Meredith Damien Gall. (1983). *Educational Research an Introducing Fourth Edition*. New York and London: Lungman.
- Fuad, Nur. (2014). *Mengenai E-book dan Bagaimana Membacanya di Perangkat Android dan PC*. Bandung: Kencana Grup.
- Rahmatullah, Muhammad. (2011). *Pengaruh Pemanfaatan Medi Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar*. 1:179. (Online), (journal.uny.ac.id) diakses pada 27 Januari 2018.
- Riyana, C. & Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman, dkk. (2011). *Pendidikan dan Teknologi*. Yogyakarta: Sinar Media.
- Soewignyo, Heri & Nurchasanah. (2015). *Dasar-Dasar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Wihdati & Sukarmin. (2012). *Pengembangan E-book Interaktif pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA*. *Journal of Chemical Education*, 1(2): 54-62, (Online), (ejournal.unesa.ac.id), diakses pada 11 November 2017.